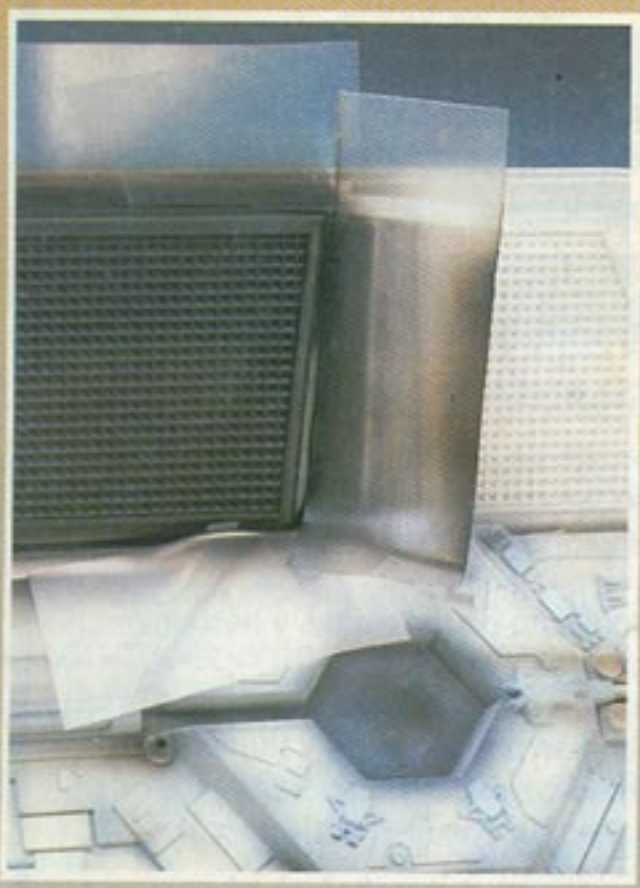
24

315 PTAS.

TECNICAS DE

MODELISMO Y DIORAMAS



EDICIONES GENESIS

NAVES ESPACIALES: MONTAJE DE UN KIT

NAVES ESPACIALES: MONTAJE DE UN KIT

Los kits de plástico representando vehículos espaciales son más antiguos de lo que pudiera imaginarse. Ya en los años cincuenta se podían encontrar platillos volantes y diferentes artilugios que reproducían nuevos proyectos de la NASA que nunca llegarían a convertirse en realidad. Más adelante, con la fiebre de la conquista de la Luna aparecieron las réplicas de cohetes Apolo, Saturno, etc., y cómo no, la araña lunar. También se introdujeron algunas naves que representan las maquetas de series telivisivas como Espacio 1999, incluso los Tunderbirds.

Pero no será hasta la llegada de la revolución de la Guerra de las Galaxias cuando comienzan las maquetas de diseño fantástico: interesantes, con irregular calidad, aparecen casi todos los artilugios que luego fueron imitados, incluso en las series televisivas, donde los japoneses presentan toda clase de naves y robots volantes. El campo está abierto y su continuidad siempre estará ligada a la rentabilidad de este tipo de construcciones.

SUPERDETALLADO DE UN KIT

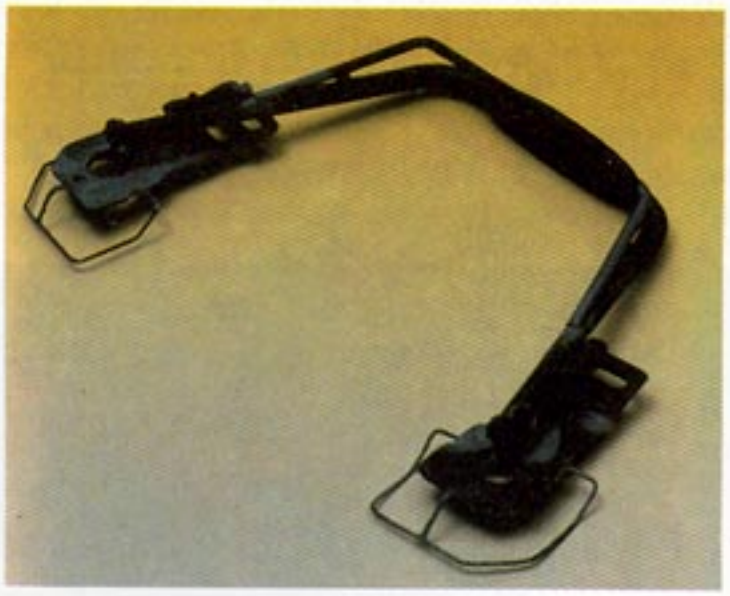
Detalle de la reconstrucción de los manillares con sus correspondientes cables.

MOTO RAPIDA (SPEEDER BIKE)

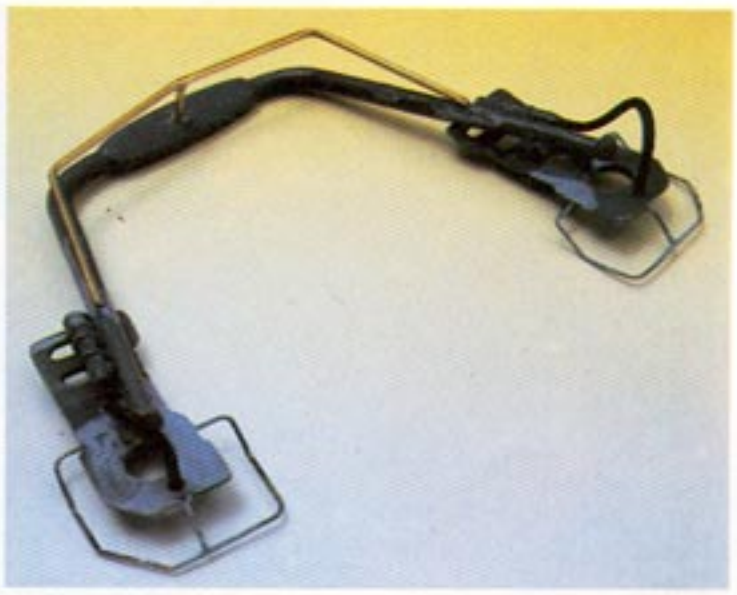
Los vehículos de la saga de la Guerra de las Galaxias de destacan por su plasticidad por encima de cualquier otro concepto, incluso aunque estos aparatos sean incapaces de funcionar. Uno de los diseños más atractivos es la moto que aparece en la tercera película de la serie, denominada Speeder Bike, originalmente realizada por MPC, también fabricada por Airfix, y finalmente comercializada por AMT/ERTL. Es un kit a escala grande 1/10, con su conductor, un soldado imperial. Dadas sus dimensiones, es imprescindible detallarla en profundidad hasta conseguir prácticamente un modelo idéntico al original; y no hay que olvidar que también es un modelo reducido, aumentado por trucajes cinematográficos.

El kit, básicamente es correcto; pero, como la mayoría de las maquetas,

El tubo de plástico unido a pequeñas piezas de plasticar enriquecen la maqueta.

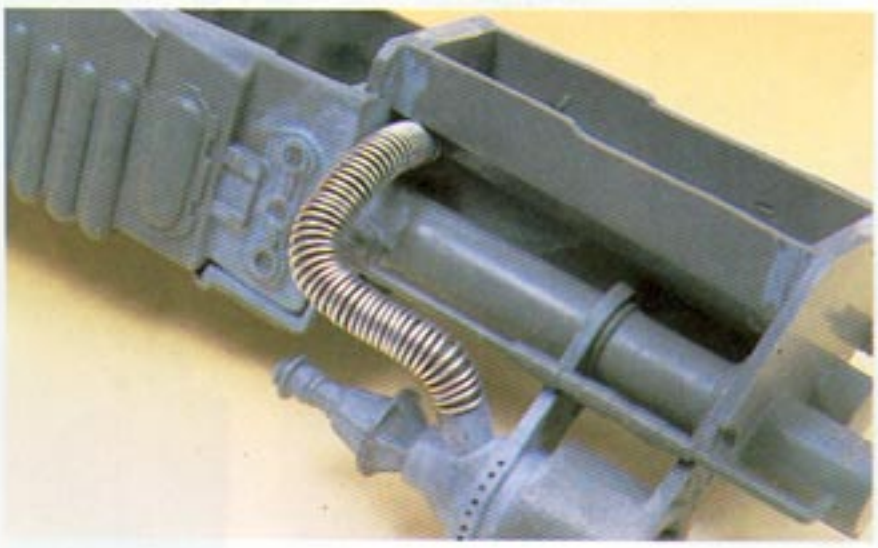


Vista inferior de los pedales; existe un segundo tubo más fino, que se añade de plástico o preferiblemente de latón. Los estribos se construyen con hilo de cobre fino; y el conjunto de las piezas se lijan y pueden adelgazarse.



El motor necesita de un trabajo concienzudo que comienza por la sustitución de piezas gruesas...

...que cambiaremos por alambre fino de diferentes diámetros, según necesidades de cada caso.



La masilla putty y la lija son insustituibles para un buen acabado. El manguito conductor de aire es muy defectuoso en plástico con unas molestas rebabas; la mejor solución será el lijado y añadir una espiral de alambre enrollado y pegado con cianocrilato. Se unifica el conjunto con una mano de masilla putty muy disuelta.

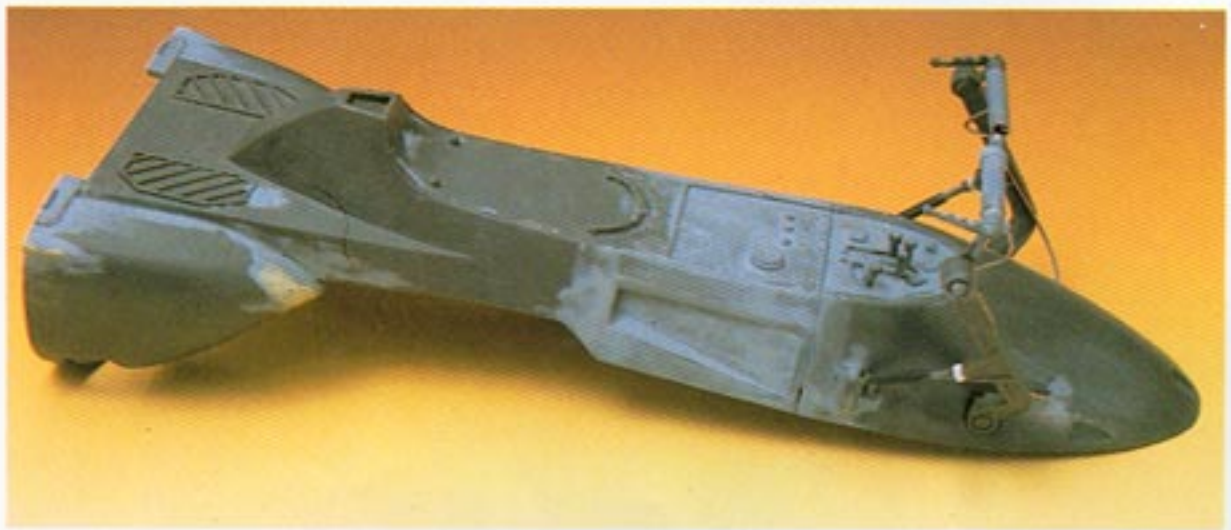
mejorable sobre todo en la sustitución de piezas excesivamente gruesas: cables, conductos, etc.

Comenzamos por eliminar todas las piezas finas en forma de tubos cables, sustituyéndolos por alambre de cobre de diferentes grosores. Hay que efectuar la operación en la zona de cuchillas delanteras, en la base de los tubos que soportan las cuchillas y los cables de dirección, desde el manillar hasta el cuerpo de la moto, y en los protectores de los pedales.

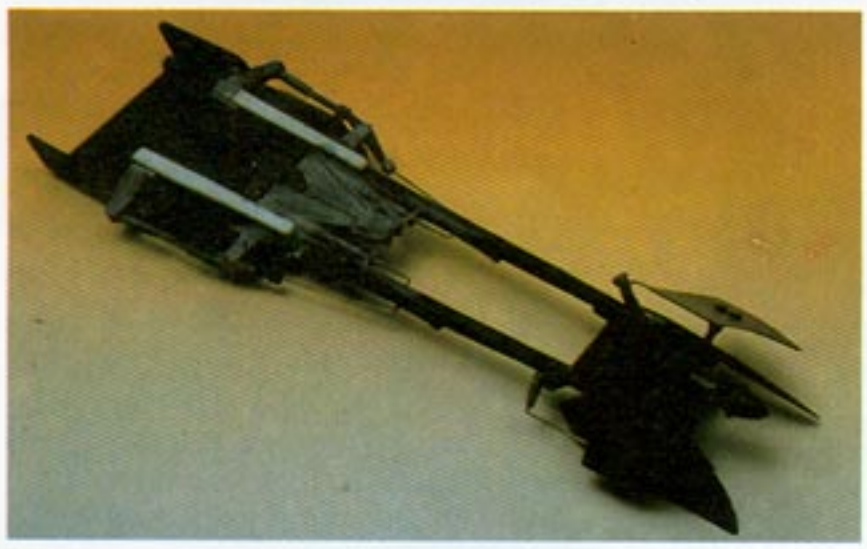
El manguito de unión del motor con la toma de aire es bastante defectuoso. Para conseguir un mejor acabado se lija todo el relieve del tubo, dejándolo liso; se toma un alambre metálico preferiblemente de cobre de grosor mediano y se va enrollando alrededor del tubo, asegurándolo con unas gotas de cianocrilato: el resultado así es más realista. Todo el conjunto de este grupo de piezas necesita un enmasillado a fondo con el consiguiente lijado.

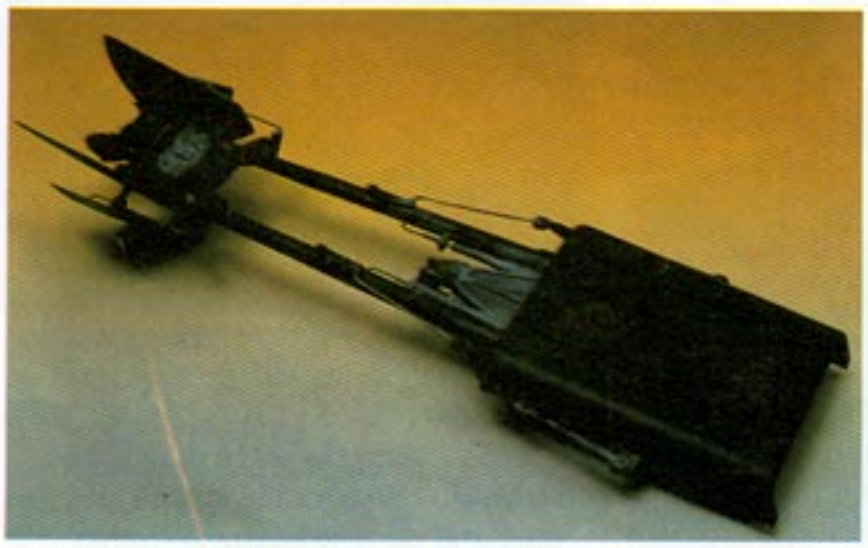
La toma de aire lateral presenta una

Vista en conjunto de manguitos y diferentes piezas que forman la parte delantera del motor. A la toma de aire se le han practicado unos orificios en forma de anillo.



En la parte trasera de la carrocería hay que hacer unos detalles en masilla epoxi.



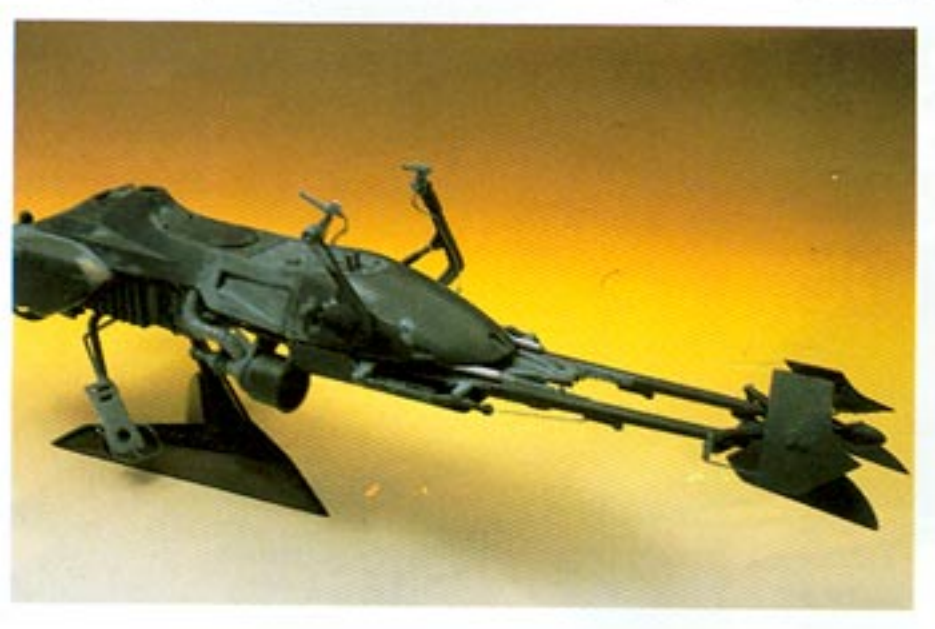


Toda la parte delantera necesita de una buena reconstrucción que abarca el adelgazamiento de las cuchillas, la sustitución de todos los cables conductores de plástico por otros de cobre, el añadido de dos piezas alargadas de plasticar para un mejor asentamiento y la sustitución del cable de arma láser por uno ligeramente más grueso y flexible.

serie de orificios alrededor de un anillo que en el kit sólo están marcados: se perforan con una broca del grosor adecuado.

Todo el conjunto de mando está reconstruído, y el soporte base se hace completamente con varilla de plástico y piezas realizadas en plasticar. Las propias empuñaduras y los dispositivos de mando se han reproducido con plasticar y varilla, siguiendo las fotografías que ilustran la caja. También se añaden los correspondientes cables de cobre.

La parte trasera del chasis hay que modificarla ligeramente con masilla epoxi, dándole la peculiar forma que aparece en las fotografías. Y como las cuchillas delanteras vienen excesivamente gruesas, hay que adelgazarlas a base de lija.



Vista del conjunto de las piezas ya detalladas: se superponen entre sí sin pegarlas, pues es mejor pintarlas por separado.

En las toberas se realizan unos taladros que, en el kit, sólo vienen marcados.

En la parte trasera de la pieza donde están las cuchillas se construyen sendas piezas en plasticar para un mejor asentamiento. Y en el cañón láser situado en la parte baja se elimina el cable, sustituyéndolo por alambre.

En la zona central de la pieza de la salida de motores, existen cuatro tubos cegados que, en realidad deben ir huecos: se busca una broca ligeramente más pequeña y se ahuecan perfectamente. La misma operación realizamos con otros orificios situados en las toberas. Los diferentes componentes quedan así listos, pero no se pegan facilitando de esta manera la operación de pintura.

EL SOLDADO IMPERIAL

Es imprescindible montar esta maqueta con su conductor; de lo contrario resulta muy sosa. El problema se presenta cuando colocamos el soldado en su lugar: la postura no es la

Conjunto de las piezas acabadas y listas para ser pintadas. Los detallados realizados son imprescindibles, dado el enorme tamaño del kit.

Hay que agrandar las hombreras con masilla epoxi, igualando con lima y lija.

En los pantalones también hay que añadir el correspondiente juego de arrugas a base de masilla retocada con lima y lija.

La figura tiene una especie de faja hecha a rayas; también se realiza con masilla, tallándola y lijándola.

Hay que cortar los brazos y muñecas para proporcionarles una aptitud más acorde con el vehículo.

adecuada y además, tanto el traje como el equipo están mal reproducidos; la única solución es modificar parcialmente la postura y corregir lo necesario de la coraza.

Comenzamos con los brazos, cortándolos por los codos y las muñecas: así podremos girar manos y brazos en una aptitud más tensa y ligeramente más agachada. Los protectores de las hombreras son más amplios: los alargamos con masilla epoxídica dejando la parte baja ligeramente hueca, remodelando las formas de la coraza. Las piernas se trocan cortando por las ro-

La cabeza muestra varios retoques, desde la prolongación de la visera hasta el detallado del micrófono.

Toda la figura ha sufrido una remodelación para que adquiera pose más agachada, los brazos más abiertos y la cabeza girada. Se retocan los dedos y en especial el pulgar, que se construye de nuevo para que agarre bien los manillares. A la bota se le modela el empeine y su protección; también se hace una rodillera nueva y una cartuchera con estaño.

La pistola, realizada con tubo de plástico y plasticar, siguiendo un modelo procedente de un juguete y consultando fotografías. Hay que lograrla de acuerdo con la cartuchera.

dillas y tobillos, adaptando éstos a los estribos y añadiendo una buena cantidad de masilla epoxi, rehaciendo las botas con sus pliegues, rodilleras y arrugas del pantalón, dándoles forma a pincel y agua cuando la masilla está fresca y rematando cuando está seca con lima y lija de taco cortada en rodajas finas, para que se adapte bien y poder pulir las formas.

La cintura ha de ser retocada, dando forma a las franjas de la riñonera con la masilla epoxi, terminándola de retocar con cuchilla, lima y lija. En la parte superior del torso hay que rehacer el peto de la coraza y las formas de los pectorales, ropa y equipo.

El casco requiere una remodelación amplia, que comienza con el adelgazamiento general de las formas, la prolongación de la visera y el ensanchamiento del casco. Se combinan las masillas epoxi y putty para los diferentes volúmenes. El micrófono se construye con unas rodajas de plasticar obtenidas de varilla. También se necesitan unas pequeñas tiras que se sitúan encima del micrófono.

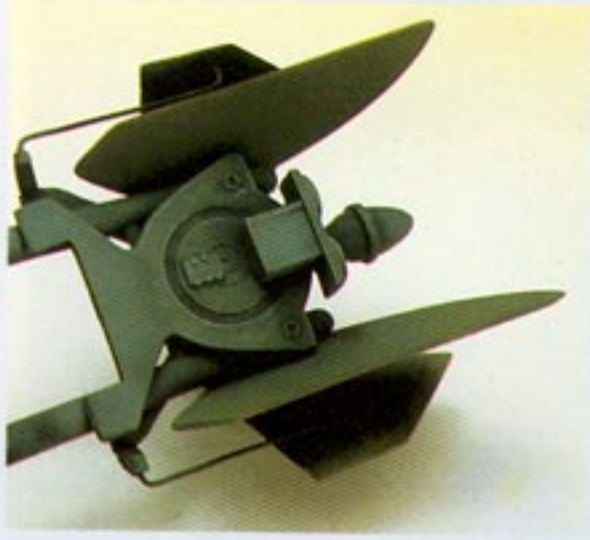
Detalle del casco con ñla visera reconstruida, el micrófono detallado y el remodelado de gafas.

En las manos se detallan los dedos, remarcándolos; incluso se elimina el pulgar para hacer uno nuevo que ciña bien el mando. Aún tendremos que modificar la pistola, sirviéndonos como modelo fotografías, y una a escala más reducida de un juguete. Para sujetar el arma, confeccionamos una funda donde se ajuste, la hacemos con papel de aluminio o lámina de estaño.

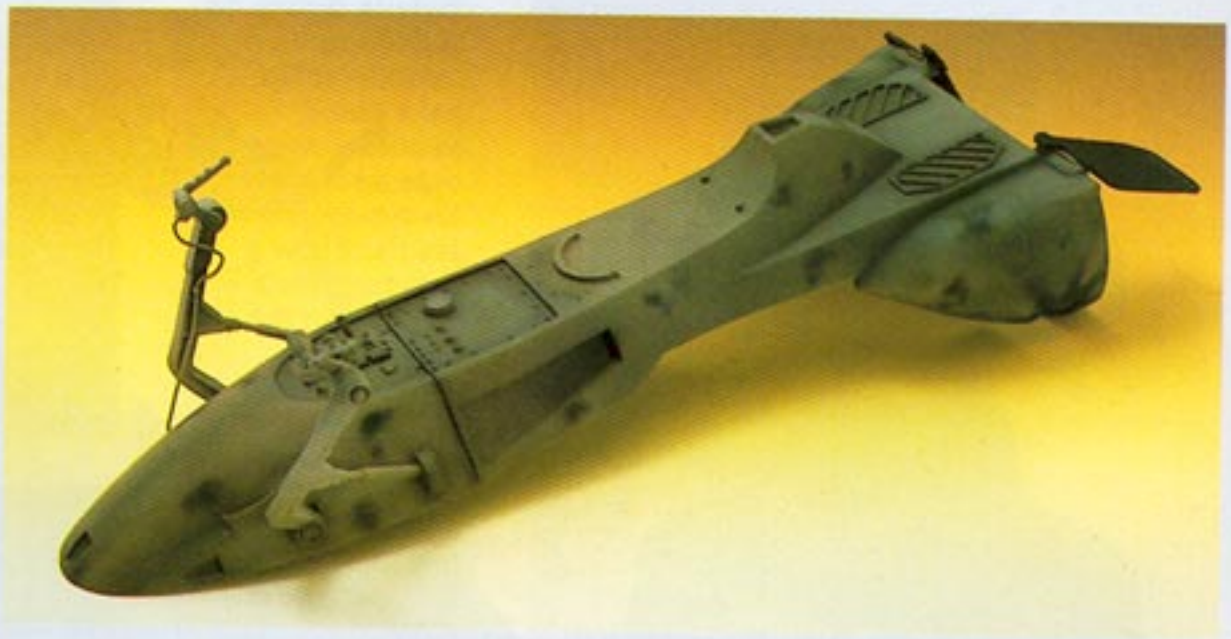
PINTURA DEL VEHICULO

Es preferible pintar la moto despiezada en sus diferentes componentes: motores y toberas, carrocería, mástiles, etc.

Tanto las cuchillas como la carrocería van pintadas en el mismo color gris verdoso. Se utilizan tres tonos de verde de acrílicos Tamiya. Para comen-



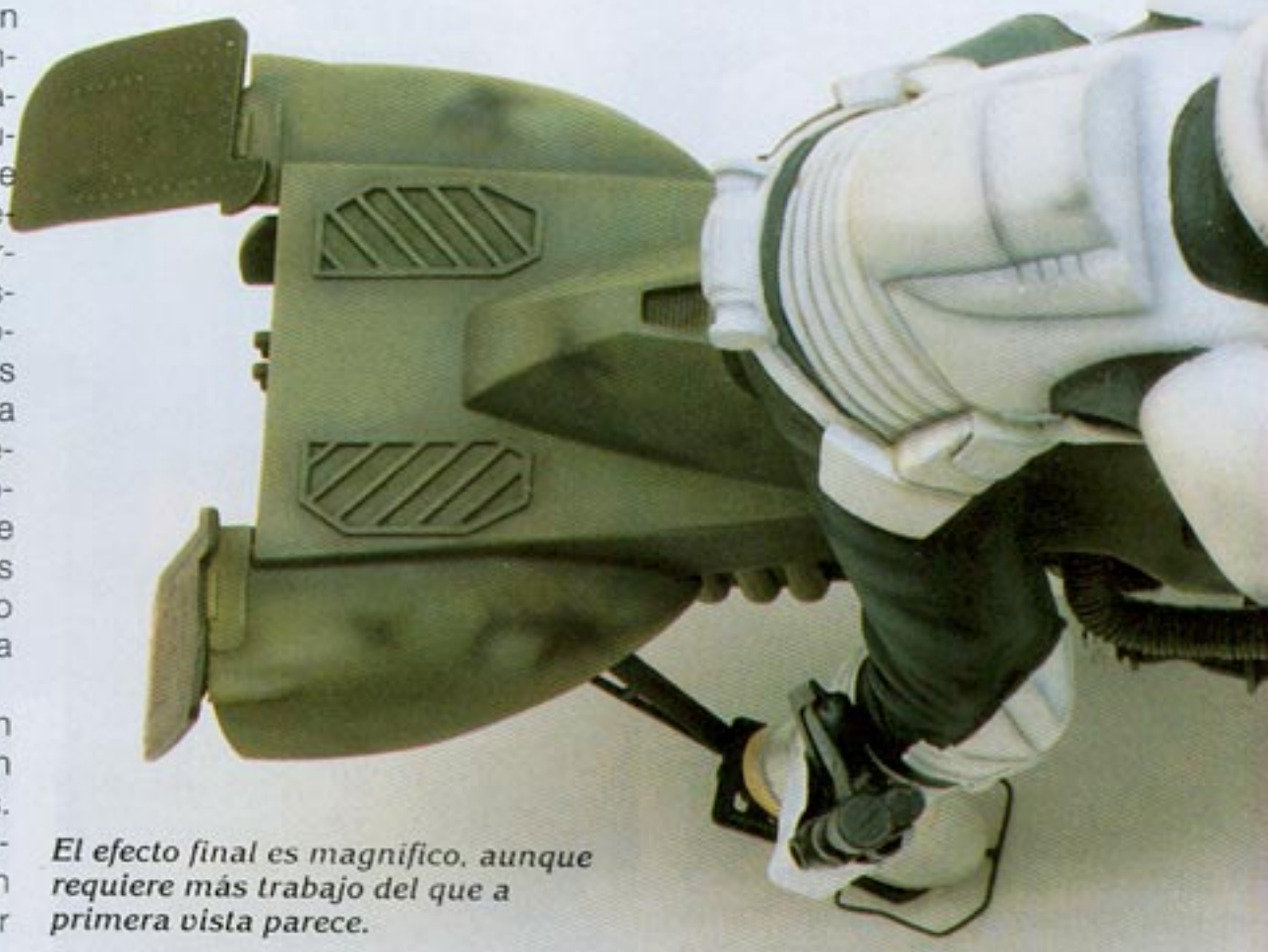
Mástiles pintados en gris y cuchillas en verdes oliváceos.



Se pinta primero con una mano de verde XF 49, dando desgastes con un tono más oscuro de verde XF-51.

zar, cubrimos toda la superficie con un color plano, el XF 49, que iremos ensuciando primero con tonos más claros de XF 60, con el cual daremos luces y contrastes en las zonas donde posteriormente se ha de situar el segundo color algo más oscuro, un verde XF 51. Se irán luego añadiendo listas horizontales difusas y diversas tonalidades. Es necesario un color más oscuro, un verde amarronado, para hacer diversas manchas e incluso requemados procedentes de los motores. A las plaquetas reguladoras de flujo de las toberas hay que darles sensación de requemado, pintando primero con marrón oscuro XF 9 y una mano de negro de forma irregular.

El motor y las tomas de aire van en negro mate ligeramente mezclado con tonos marrones y azules muy oscuros. Y la parte final, justo antes de las toberas, deberá quedar metalizada en marrones tostados. Para conseguir

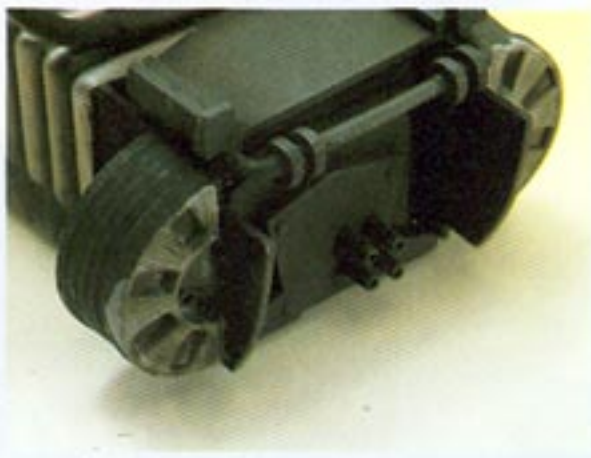


El efecto final es magnífico, aunque requiere más trabajo del que a primera vista parece.

Se oscurece la zona del tablero de mandos con tintas Holbein negras.

Hay diferentes manchas de las toberas y suciedades logradas con tintas Holbein marrones y negras.

Los reguladores de flujo hay que destacarlos con marrones y negros.



Algunas partes del motor llevan el tratamiento muy especial de metalizados requemados: se obtienen con plata de rotulador Tamiya y tintas Holbein sienas y sepias.

El resto del motor se pinta en negro mate y marrón oscuro, retocando a pincel seco.

este aspecto pintamos en plata de rotulador Tamiya, sacándola aparte y aplicándola con aerógrafo o a pincel. Sobre esta base pintamos con tintas Holbein marrones y sienas, insistiendo más por unas zonas que por otras, evitando así la uniformidad.

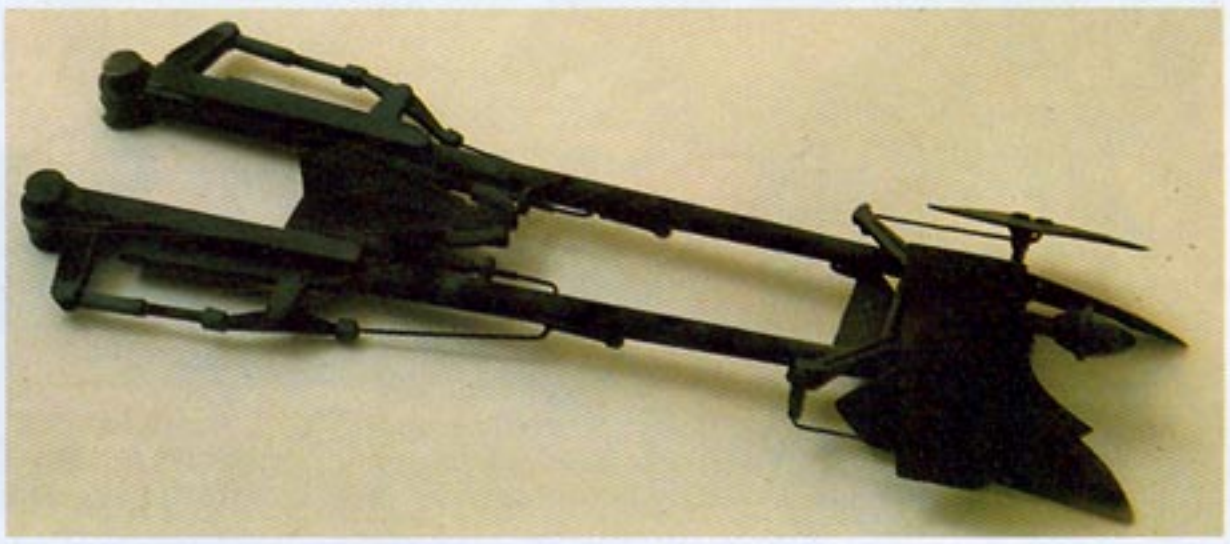
PINTURA DE LA FIGURA

En la figura se utilizan dos tratamientos diferentes: uno para la coraza y botas, y otro para la ropa.

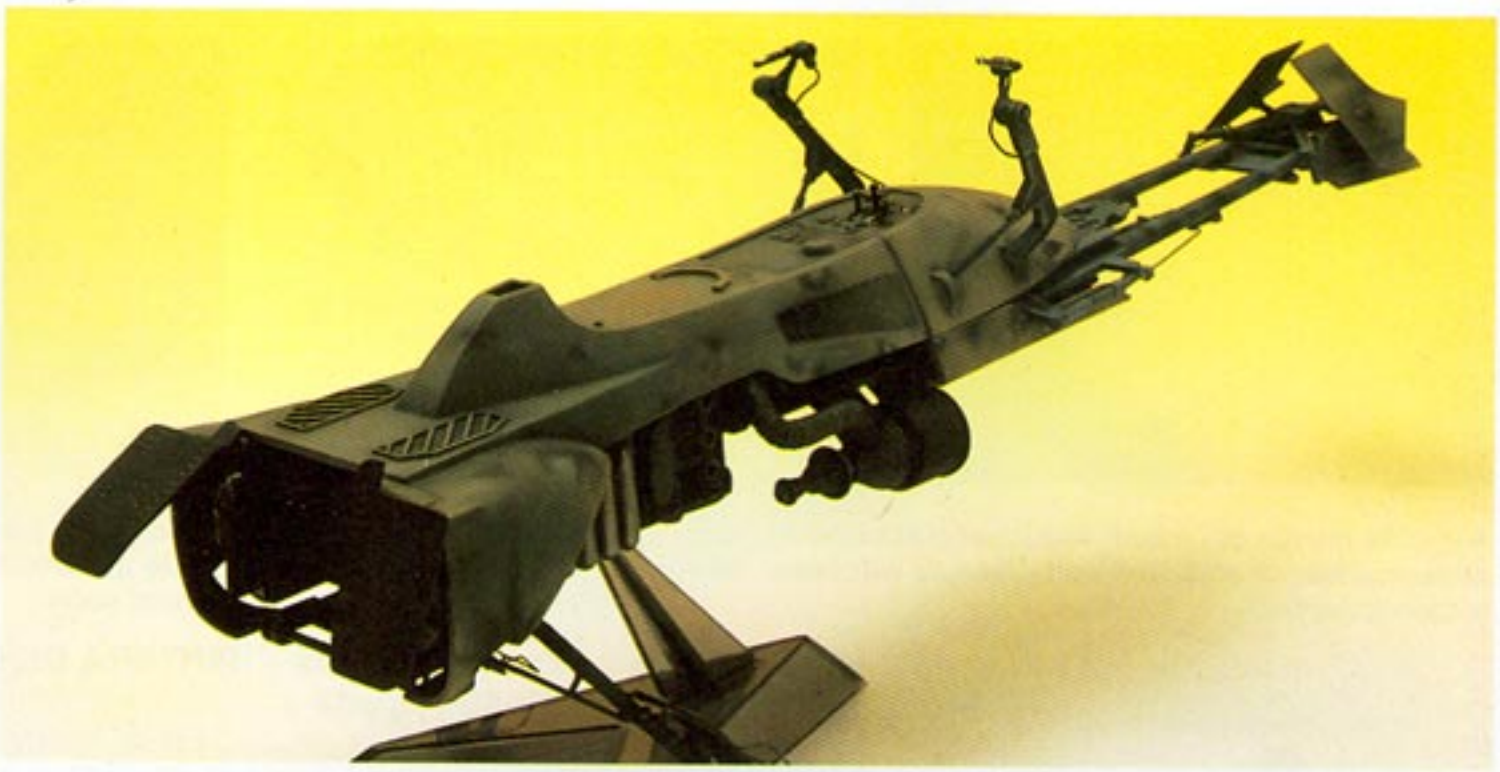
La coraza se pinta con aerógrafo en blanco, dando ligeros tonos en marrón sepia, en todas las ranuras y formas con relieves. Como toque final sombrearemos con gris todas las zonas anteriormente pintadas en marrón, pero dejando que parte de este color respire; para ello hacemos el gris con el aerógrafo en su grado más fino de

Los mástiles que unen las cuchillas al cuerpo general deberán pintarse en azul grisáceo oscuro: puede servir el XF 63, completando con franjas dispersas de negro. A todo el vehículo se le aplicará una mano de pincel seco en cada color con su tono más claro, pero de la misma gama.

Los mástiles se pintan en gris azulado oscuro y bandas de negro; las cuchillas en tres verdes, uno base XF 49 y el verde XF 60, más el verde XF 51 para hacer el efecto de desgaste.



Pintamos ya todos los elementos por separado en el momento de montarlos. La sensación de conjunto es de ligeramente usado, pero sin excesivo mal trato; aunque el criterio puede variar haciendo desgastes, teniendo en cuenta el intensivo uso y el medio donde actúan.



trazo. La combinación de ambos colores proporcionará volumen y al mismo tiempo la sensación de suciedad característica de materiales sintéticos.

El resto del atuendo es de una especie de tela negra: para este tejido el aerógrafo no es adecuado; es preferible pintar con acrílico y dar el mismo tratamiento que a las figuras de plomo. Partimos pintando con el negro; sobre él iremos añadiendo la sucesión de azu-

El soldado imperial requiere un doble tratamiento de pintura: toda la coraza se decora con aerógrafo, primero con blanco, después con siena muy suave sólo en zonas de especial relieve, ambos con acrílicos; finalmente con gris se añaden suciedades, se reafirman líneas y sombrean volúmenes.

Un ligero pincel seco realzará las diferentes piezas de la moto.

les muy oscuros, mezclando azul prusia con negro. Se dan cuatro o cinco tonos sucesivos de oscuro a claro, los cuales serán suficientes para lograr las luces requeridas.

En todo caso hay que tener en cuenta la densidad de la pintura, no olvidar que ha de aplicarse muy fluida, en capas sucesivas, semitransparentes, que al irse acumulando como un sedimento forman la gradación tonal.

La pistola tiene un tratamiento clásico de metal a base de negro mate sobre el que se aplica grafito en polvo procedente de un lápiz de mina 1H.

El resultado obtenido es idéntico, incluso casi superior a los modelos empleados en el rodaje del film.

El grado de suciedad y deterioro de las botas puede ser variable, y perfectamente realizado con verdes y marrones.

Hay partes frágiles en las que es aconsejable reforzar el interior poniendo tubo de metal, como en la unión del manillar con la empuñadura.

PRIMEROS PASOS: MONTAJE Y PINTURA DE UN T.I.E.

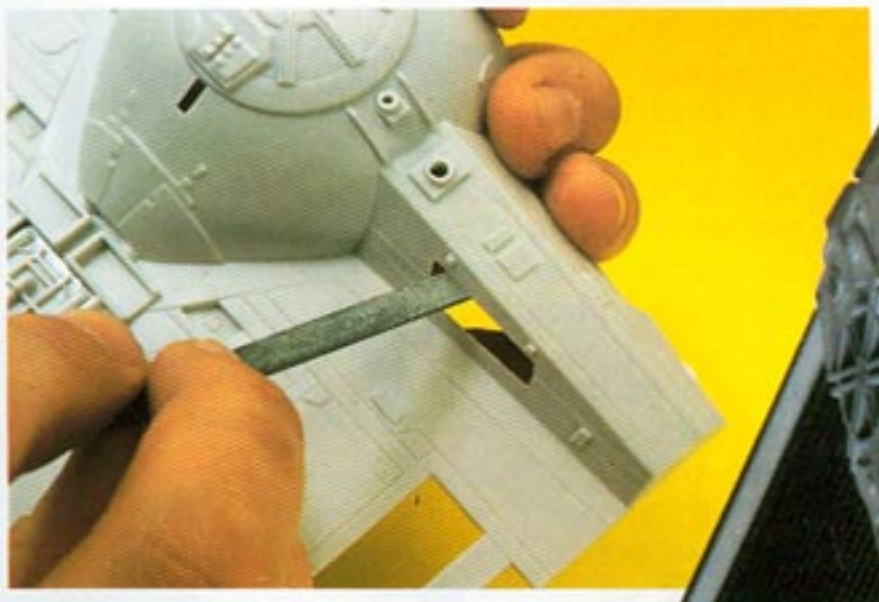
MONTAJE Y DETALLADO

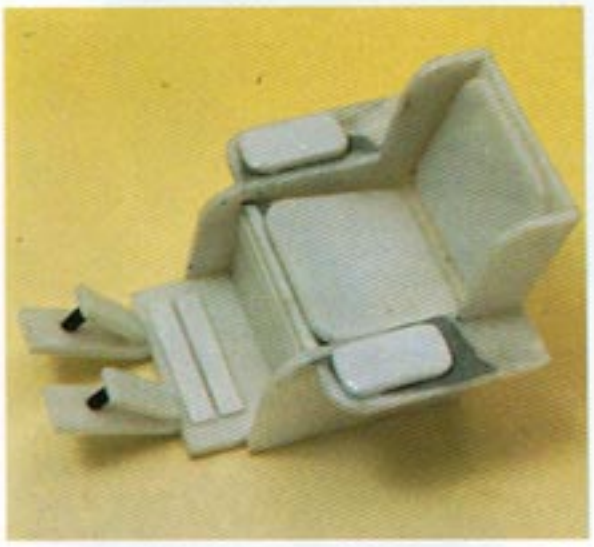
Aunque menos espectaculares que sus oponentes, los vehículos del Imperio no dejan de tener su encanto, sobre todo por los diferentes conceptos con que están diseñados en relación con sus oponentes más clásicos y convencionales, destacando por sus peculiaridades el vehículo del mítico DARTH VADER.

Una de las características que diferencian las naves del Imperio es su pulcritud contrastando con la suciedad y desgaste de los cazas X e Y. El kit está comercializado por AMT/ERTL, y básicamente es una correcta maqueta que construiremos detallando en lo posible el interior de la cabina.

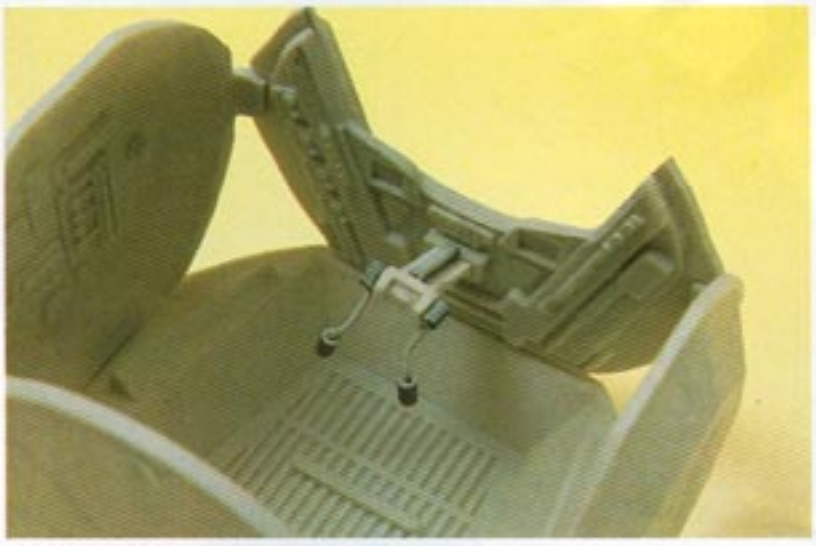
Comenzamos por la preparación

Hay que limpiar de rebabas las piezas, especialmente los huecos donde se asientan pequeños elementos. La masilla putty es imprescindible para sellar bien todas las uniones.



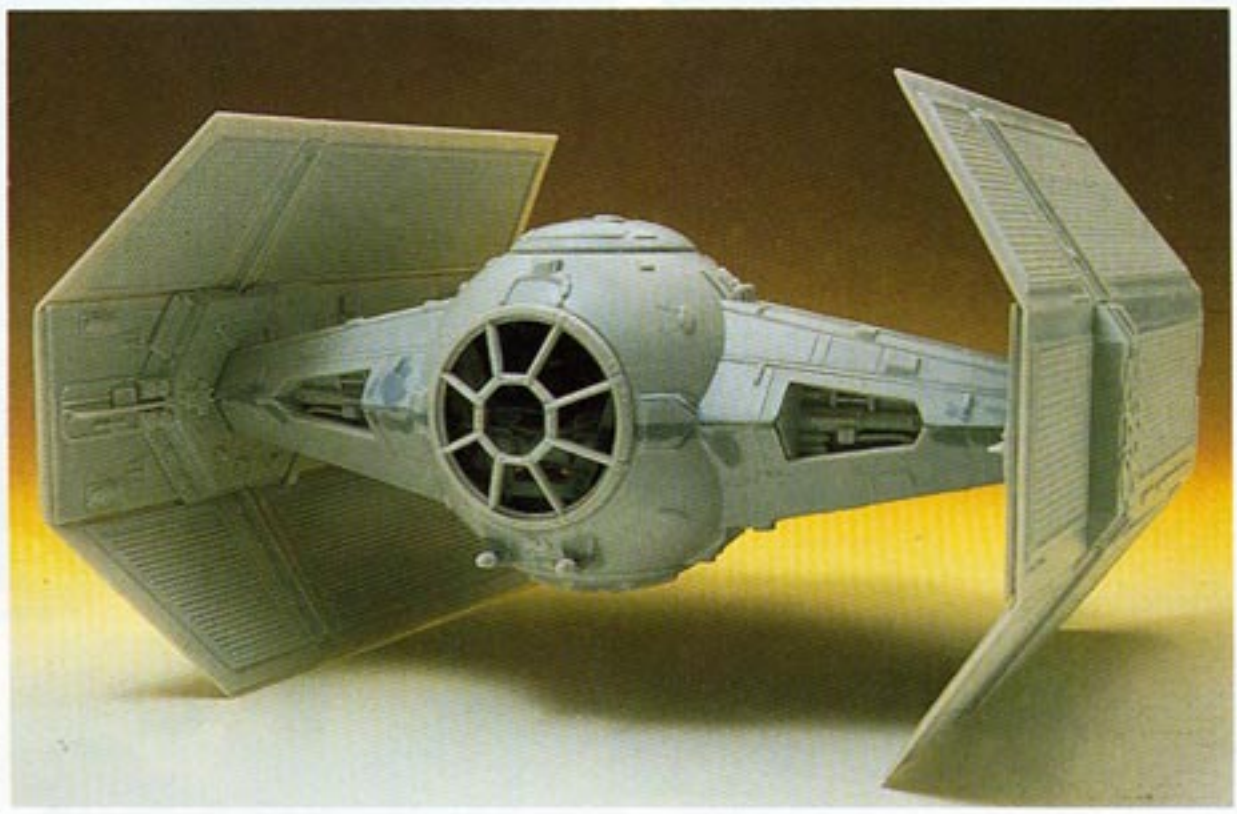


El asiento viene fundido. Lo construiremos con plasticar.



Detallamos los mandos con unos terminales confeccionados con tubo y varilla de plástico.

Pintamos el interior con varios grises y negros; y se pueden dar unos toques de color vivo en los instrumentos.



Una vez pintado el interior, se cierra el fuselaje y se aplica suficiente masilla para que tape todas las ranuras, lijando luego para igualar.

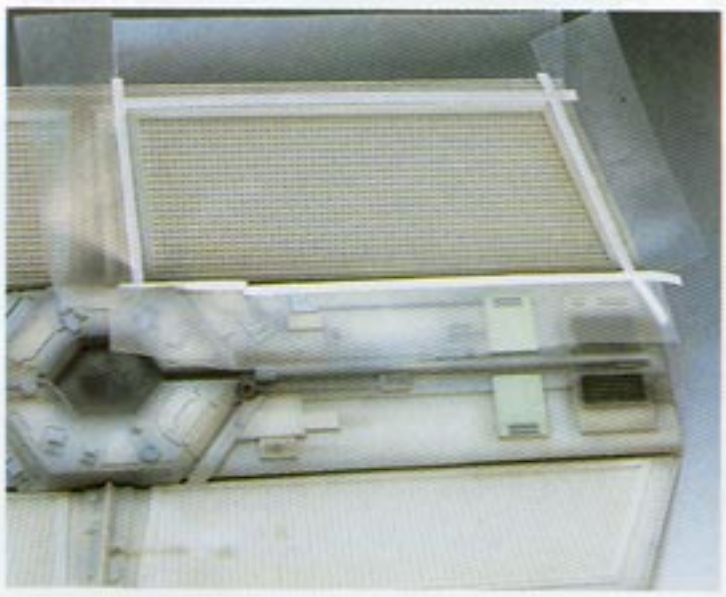
del asiento realizado con diferentes planchas de plásticar, cortadas a medida y suavizadas con lija fina, sin olvidar los pedales, almohadillas y reposabrazos. Completamos el interior con unos mandos de dirección construidos con varilla y tubo de plástico. Los cristales que aporta el kit son algo bastos, afean la maqueta, sobre todo los delanteros: para mejorar el aspecto es preferible obtener unos nuevos de acetato transparente, los cuales recortamos uno a uno tomando la medida de la pieza, y pegándolos por la parte interior para que los bordes queden ocultos. Como en casi todas las maquetas una buena capa de masilla putty y lijado concienzudo dejará el kit listo para el montaje final. Hay que tener en cuenta también que el interior de la cabina se pinta antes de montar el conjunto.

Los tonos dominantes son los grises con diferentes intensidades: en degradados suaves hechos con aerógrafo se pueden dar unos toques de color en rojos, azules, naranja y verdes en los diferentes aparatos y pequeños controles para romper la monotonía cromática.

Para obtener un suave sombreado utilizaremos tintas que destaquen y separen paneles; la parte esférica también se ensombrece en las esquinas.

PINTURA

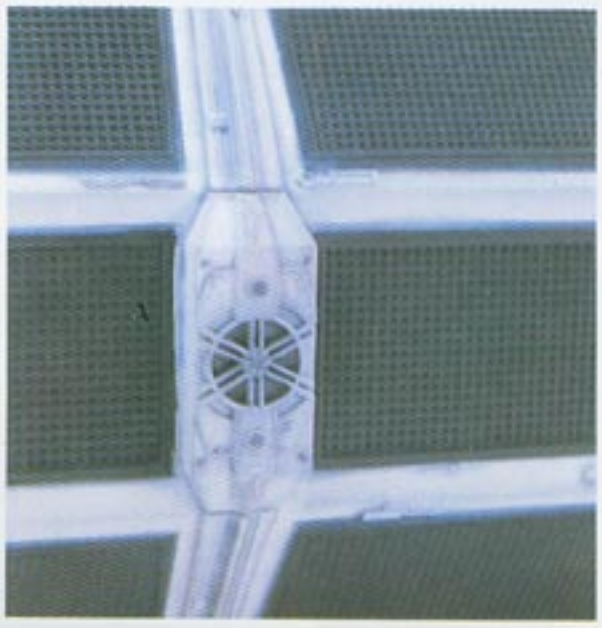
No representa ninguna dificultad; si bien para un buen acabado, es imprescindible el aerógrafo. La pintura consta de dos tonos, el negro y el gris claro. Por sí solos son difusos, por lo tanto es necesario realizar sombreados a todas las uniones de paneles con mascarillas aéreas; y también podemos añadir un gris más amarillento, incluso más verdoso, en determinadas piezas y oscurecer con siena la zona de motores. La gracia de la pintura, en cualquier caso, estará en el sombreado muy fino, que producirá formas y volúmenes. Las superficies generales se pintan con colores acrílicos y tintas para los sombreados.

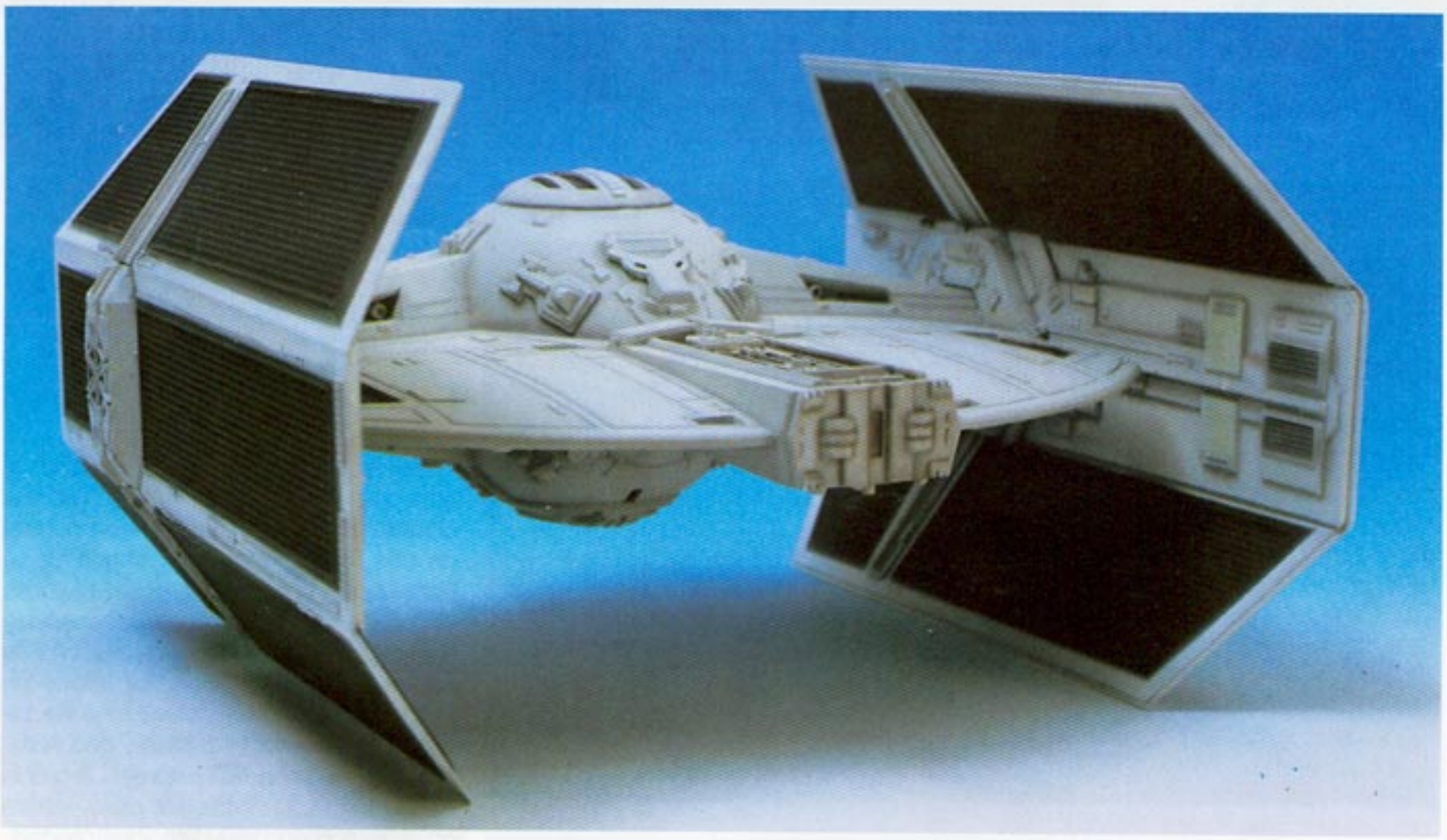


Para pintar el negro se reserva la zona con cinta flexible y mascarilla transparente, protegiendo bien los alrededores.

Para distinguir algunas piezas se pueden pintar en cremas y verdes suaves. La zona del motor se oscurece con un siena; se utiliza mascarilla aérea de papel duro o acetato.

Después de sombrear, se aplica pincel seco con blanco.





La maqueta ha tomado volumen y profundidad gracias a los diferentes matices y sombreados.

DETALLADO Y PINTURA DEL BATWING

LA NAVE AVION DE BATMAN

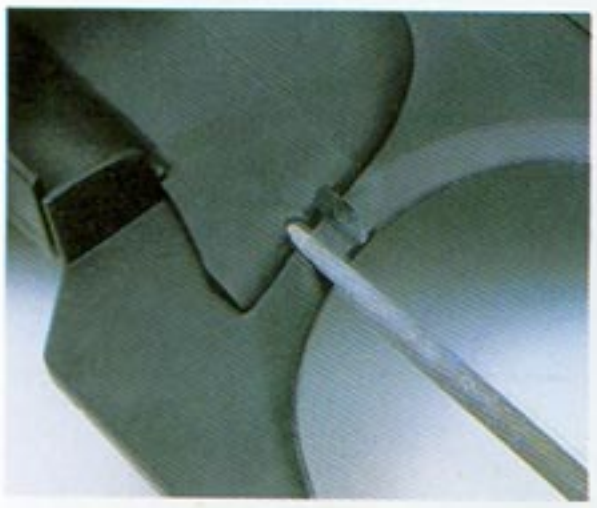
Este peculiar diseño híbrido entre nave y avión detenta una peculiar forma y color. Para nosotros no es nuevo, puesto que hemos tenido ocasión de experimentar con él sobre otro avión especial, el SR-72. Utilizamos como documentación la revista oficial del film.

La maqueta es de AMT/ERTL y modelada en la escala 1/25: teniendo en cuenta la abundante documentación existente debería estar bien detallado, aun así es suficiente para trabajarlo ligeramente y dejarlo casi perfecto.

Comenzamos a mejorar la salida de los misiles que han de ser ovaladas, y no en forma cuadrada, como aporta el kit. Rellenamos las aberturas en su parte superior con masilla epoxi a la que, una vez seca, hay que dar forma

El kit de AMT/ERTL es bastante aparente tal como viene, pero es mejorable con relativamente poco trabajo, aumentándole el atractivo final. La parte más pobre es la cabina, sobre la que además hay poca documentación. Eliminamos la tijera delantera por parecernos antiestética.

Cerraremos con masilla epoxídica la salida de los cohetes, dejando los orificios: una vez seca retocamos con lima y lija dando una última mano de masilla putty.



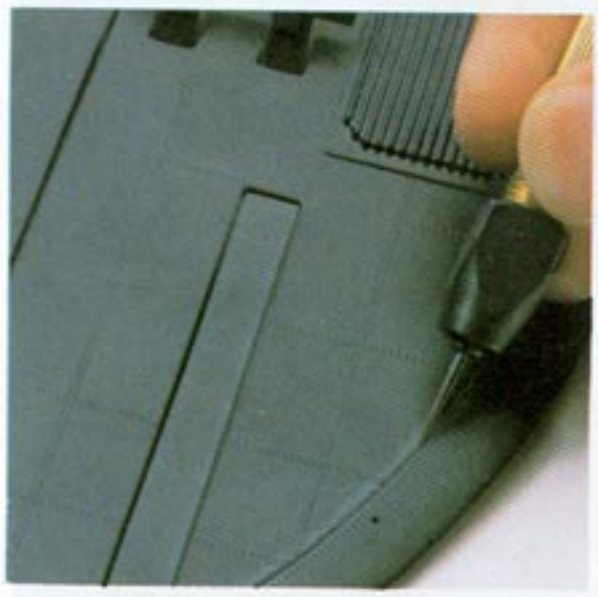
Igualamos la salida de los cañones de las alas y ampliamos ligeramente con lima.

Desechamos los cañones que trae el kit y ralizamos unos nuevos con tubo de plástico.

con una lima de cola de ratón, y cuando adquiere la forma correcta se termina de perfilar con masilla putty y lija fina al agua.

Sustituiremos los cañones situados en las alas por tubos finos de plástico: primero agrandamos ligeramente la salida para que entren dos tubitos, uno en otro, los cuales, por estar huecos, simulan perfectamente los cañones.

Destacamos la huella que marca la separación del borde del ala con una aguja, pues viene muy poco pronunciada. La unión del fuselaje y las alas, como suele ser habitual, se rellena bien con masilla putty, lijando según es preceptivo. Las salidas de los cañones que van situados en la parte



Con un punzón se destaca la línea límite del ala con el borde. hay que rellenar de masilla las uniones de las alas con el fuselaje.

Se hace una cuña que tape el erróneo hueco de salida de las ametralladoras delanteras.

Se reconstruye con tira de plástico el soporte de la antena, añadiendo un hilo de cobre.

Se rellenan bien las uniones con masilla putty y se lija, igualando así la superficie.

Comenzamos a pintar con un azul verdoso oscuro Tamiya nº XF 17: se dan sucesivas pasadas.

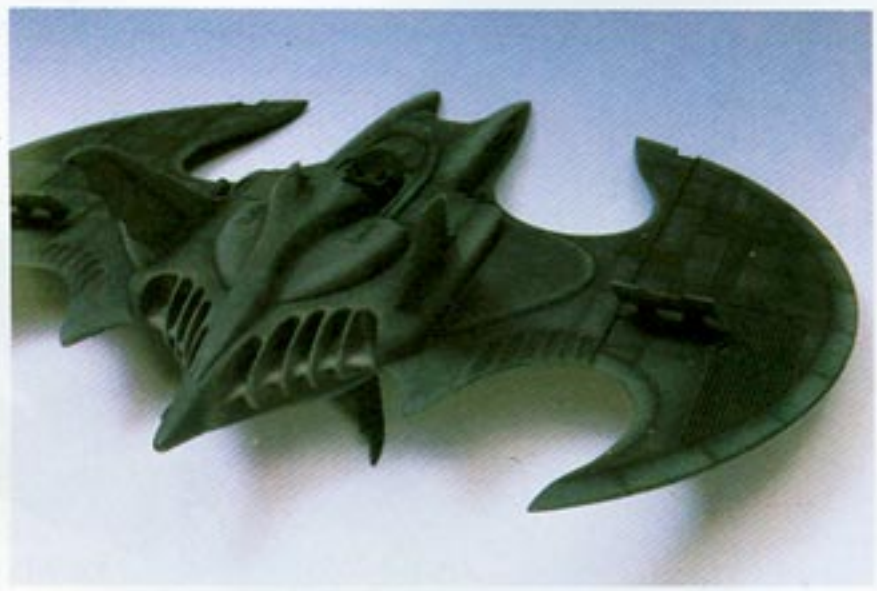
Con rojo oscuro de tintas Holbein se dibujan los diferentes paneles.

Con tinta blanca se destaca el reborde de las alas y todas las formas redondeadas del vehículo.

delantera del fuselaje, son excesivamente anchas y con una forma equivocada: hay que corregir ésto con una cuña de plástico que pegamos y a la que damos forma con lija, rellenando con masilla de manera que se forme un bloque compacto.

Encima de la cabina hay una antena con un pequeño alambre: realizamos la base en plasticar y obtenemos el pequeño tubo con alambre de cobre. Sólo necesitamos aplicar masilla en la base de los timones y en varias zonas del fuselaje con sus correspondientes manos de lija al agua para dejarlos preparados para recibir la pintura.

Aplicamos la primera capa de color con azul verdoso oscuro de Tamiya XF 17. Con él cubrimos todo el kit; y los siguientes pasos serán realizados con tintas Holbein según técnicas ya explicadas anteriormente. Para ir detallando utilizamos rojo: con él se van a realizar diferentes paneles utilizando mascarillas aéreas simples hechas en papel duro o cartulinas. Trabajando con más o menos insistencia logramos por saturación diferencias de tono perfectamentre definidas panel por panel. Esta operación se efectúa tanto por la parte superior como por la inferior.

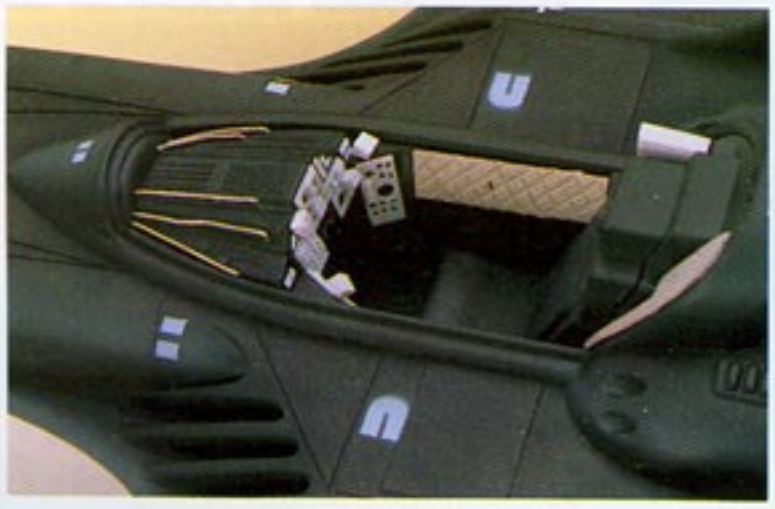


Las toberas han de aparecer requemadas sobre el negro: la mejor forma de conseguir el efecto es pintando primero con blanco de tintas y, sobre esta base grisácea resultante, cubrir con sepia.

Pasamos luego a realizar unos falsos brillos que son una licencia estética: se obtienen con blanco opaco también de tintas. Vamos a destacar todo el perfil de la nave: al proyectar este color sumado al negro base, resultará un gris oscuro muy efectivo. Lo vamos a utilizar en todas las zonas donde el fuselaje forme curvas, incluso en los perfiles de los aerofrenos situados en la parte superior de las alas.

La cabina se nos había quedado algo olvidada pero también necesita de remodelación, pues hay que detallar el

Para que el conjunto sea rico en matices, hay que partir de un tono oscuro verde o azul; al añadir otros colores transparentes y por saturación lograremos el característico color negro con diferentes calidades.



La cabina está poco detallada; nos inventaremos un tablero y realizamos una zona acolchada.

Se pinta en negro, dando pincel seco en gris; los relojes se pueden pintar en colores llamativos: añadiendo una gota de Kristal Kleer, conseguiremos el brillo del cristal del reloj.

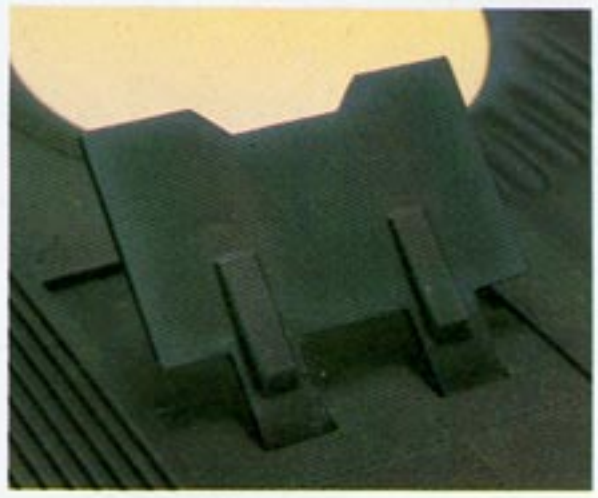
Las armas se pintan en metal de rotulador Tamiya, dando matices con tintas marrones y azules.

El mismo tratamiento realizamos con las ametralladoras delanteras, utilizando grises y azules.

tablero de mandos. Al no disponer de mucha documentación lo inventamos parcialmente, construyéndolo con tiras de plástico de Evergreen: utilizando diferentes secciones, y realizando taladros para simular los relojes, se montan en varios niveles pintándolos en colores brillantes. En el respaldo y en el lateral derecho se modela una superficie acolchada con masilla epoxi Milliput; y delante del cuadro de mando se añaden unos cables de diferentes grosores. Toda la cabina se pinta de negro dando pincel seco en gris oscuro.

En el lado izquierdo de la cabina está situado un cañón multitubo que se ha detallado ligeramente añadiéndole cables. Se pinta con un sistema que va a ser muy utilizado en los sucesivo, y que consiste en una primera mano de plata Tamiya (de rotulador) aplicado a pincel y un posterior matizado con marrones y azules de tintas Holbein. Aplicamos este sistema también a los cañones de morro del fuselaje, con una efectividad sorprendente, consiguiéndose metalizados con diferentes tonalidades marrones, azuladas, incluso verdosas. Como es lógico, todos los colores empleados lo serán en sus tonalidades más oscuras.

La figura de Batman se ha pintado según las técnicas aplicadas para soldados de plomo con acrílicos. Se han variado algo los colores que aparecen en la película, haciéndolos más próximos a los comics, pintando la capa, los guantes y la capucha en violetas y el traje en negro. Para obtener las gradaciones necesarias que le confieran volumen se ha empleado un azul prusia mezclado con negro, sobre el que se han realizado gradaciones a base de seis subidas de luz hasta llegar al tono más claro.



Los frenos aerodinámicos se realzan con blanco aplicado en los bordes.

No utilizamos las calcas; pintamos algunos de los signos con mascarilla y utilizando transferibles de letras imitando los signos.

La cabina se pule con Compound de Tamiya para que adquiera brillo y máxima transparencia.

Las toberas se pintan con tintas amarronadas para dar sensación de requemadas.

El resultado final es fruto de la combinación de acrílicos y tintas. El blanco es esencial para el toque especial.